SANCTUARY

~ Sanctuary ~

- Einführung -

Willkommen in England - im Jahre 1342 des Herrn

Wir befinden uns in der Abgeschiedenheit eines Klosters, fernab in der Weite eines großen Gebirges. Ein geheimnisvoller Ritterbote überbringt ein mysteriöses geschichtliches Pergament, in welchem dem Kloster nahendes Unheil prophezeiht wird. Eine Folge geheimnisvoller Morde durchschneiden die Stille des Klosters. Erschreckende Greueltaten lassen die Prophezeihung zur verhängnisvollen, bitteren Wirklichkeit werden. Angst breitet sich aus.

- Geschichte -

Hart schlagen die Hufe des schnaubenden und gehetzten Pferdes auf den steinernen, mit Schnee bedeckten Waldpfad auf. Dieser Waldpfad führt mitten durch einen dichten Nadelwald, dessen wuchtige Baumstämme das monotone Geräusch dumpf widerhallen lassen.

Des Reiters Ziel ist ein Kloster, welches sich in der Einsamkeit eines großen Gebirges befindet. Den Angehörigen dieses Klosters gilt es eine Botschaft zu überbringen. Die einzige Mög- lichkeit zur Einkehr bietet sich dem Reiter in dem entfernten Dorf - weitab vom Klosterberg. Die Farbe des Himmels neigt sich zur nächtlichen Dämmerung, die sonst flauen Schneesturmböen brausen energisch auf.

- Geschichte -

Als würde er vom Teufel verfolgt werden, spornt der Reiter sein Pferd immer heftiger an. Der unharmonisch wehende Umhang unterstreicht die Hetze, die vom Reiter ausgeht. Dem unsanften Rhythmus des Pferdes gleich, holpert der schwer bekleidete Körper mit unaufhaltsamer Ausdauer seinem Ziel entgegen.

Zeitweise kreuzt scheues Wild den Waldpfad. Reiter und Pferd haben Mühe, den erschreckten Tieren angemessen auszuweichen. Vereinzelt brechen Äste unter der schweren Last des Schnees von den Bäumen.

Nach einem schon fast endlosen Ritt erscheinen plötzlich die Umrisse des Klostergemäuers. Der Reiter greift in die lederne Tasche und zieht ein in Stoff gehülltes Pergament hervor. Trotz der Unruhe des Pferdegalopps lassen sich wertvoll anmutende Siegel und Verzierungen erkennen.

- Geschichte -

Dem Kloster immer näherkommend verdeutlicht sich die Form des Klosters mit seinen großen, beleuchteten Fenstern. Unter Aufwirbelungen des flockigen Schnees nimmt das Pferd im Kraftakt des Aufsteigens eine gefahrenvolle Wegbiegung nach der anderen.

Unmittelbar nach der Ankunft öffnen sich die Tore des Klosters und bieten dem Reiter somit den lang ersehnten Einlaß in die Sicherheit. Die Informationen in dem Pergament sind für die Angehörigen des Klosters jedoch alles andere als eine verheißungsvolle Nachricht. Ein Geheimnis nimmt seinen verhängnisvollen Lauf!



- Ladeanweisungen -

IBM PC

Legen Sie die Sanctuary-Diskette ´1´ in das interne Laufwerk ´A´ ein. Geben Sie bei eingeschaltetem Computer das Verzeichnis "A:" ein. Durch die Anweisung "SANC" wird das Spiel geladen und automatisch gestartet. Befolgen Sie danach bitte einfach die Bildschirmanweisungen. Falls ein Problem auftauchen sollte, ziehen Sie bitte ihr Systemhandbuch zu Rate.

AMIGA

Legen Sie die Sanctuary-Diskette ´1´ in das interne Laufwerk ´df0´ ein. Schalten Sie Ihren Computer an. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet. Befolgen Sie danach bitte einfach die Bildschirmanweisungen. Falls ein Problem auftauchen sollte, ziehen Sie bitte ihr Systemhandbuch zu Rate.

- Ladeanweisungen -

ATARI ST

Legen Sie die Sanctuary-Diskette ´1´ in das interne Laufwerk ´A´ ein. Schalten Sie Ihren Computer an. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet. Befolgen Sie danach bitte einfach die Bildschirmanweisungen. Falls ein Problem auftauchen sollte, ziehen Sie bitte ihr Systemhandbuch zu Rate.

- Aufgaben -

Ihre Aufgaben bestehen darin, die dramatischen Ereignisse in dem Benediktinerkloster aufzuklären und den Ursprung all des Übels zu entdecken.

Sie haben in der Gestalt eines Mönches die Möglichkeit, sich ungehindert auf dem Klosteranwesen und dessen Waldumgebung aufzuhalten, um die Ermittlungen vorzunehmen.

Suchen Sie nach dem geschichtlichen Pergament, lösen Sie die mysteriösen Morde und kom- binieren Sie die Indizien zu einem Ganzen - vielleicht gelingt es Ihnen, das Geheimnis zu lüften!

- Sprachwahl -

Sanctuary bietet Ihnen die Möglichkeit, zwischen den folgenden vier Sprachen zu wählen: deutsch, englisch, französisch und italienisch. Die gewünschte Sprache wird aktiviert, indem man das Kerzensymbol neben der entsprechenden Landesflagge plaziert. Das Spiel verläuft ab diesem Zeitpunkt komplett in dieser Sprache.

- Fortbewegung -

Sie können sich in den Standardrichtungen bewegen. Des weiteren befindet sich im Adventuremodus eine grafische Richtungsanzeige, die Sie stets über mögliche Wege informiert.

- Bildanzeige -

Sollten Sie Sanctuary schneller spielen wollen, bietet sich die Möglichkeit, die grafischen Anzeigen auszuschalten. Dazu geben Sie im Adventuremodus "Bild aus" ein. Mit "Bild an" kann die Grafik selbstverständlich wieder zugeschaltet werden.

- Spielstand -

Sanctuary bietet Ihnen die Möglichkeit, neun Spielstände auf Diskette zu speichern und wieder zu laden. In diesen Genuß kommen Sie, indem Sie jeweils folgende Sätze im Adventuremodus eingeben: "Speicher Spiel 1" bzw. "Lade Spiel 1".

- Kopierschutz -

Nach dem Spielstart erscheint eine Sicherheitsabfrage. Um die richtige Eingabe machen zu können, verwenden Sie bitte die Farbkodierungstabelle auf dem Umschlag des Handbuchs: Ihr Computer wird Sie auffordern, ein gegebenes Koordinatenfeld mit der richtigen Farbe zu belegen. Vollziehen Sie die Eingabe bitte unter Verwendung der Cursortasten.

- Tips und Tricks -

Sie sollten sich stets den Sitten und Regeln der Klostervorschriften anpassen; nur so vermeiden Sie unnötiges Aufsehen. Weihen Sie am besten niemanden in Ihre Erkentnisse ein - Sie könnten unvorteilhafte Überraschungen erleben! Des weiteren sollten Sie sich eine möglichst genaue Karte über die Lokalitäten des Klosters samt Umgebung anfertigen. Vergessen Sie auf keinen Fall, den kleinen und kleinsten Dingen Beachtung zu schenken, denn: ein ungelöstes Rätsel ist ein gefährliches Rätsel!

- Copyright -

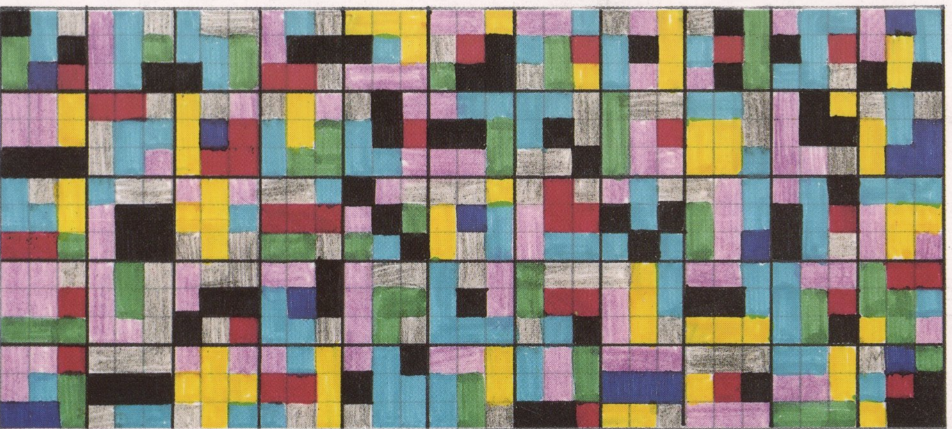
(C) Copyright 1991 by

Firma Lifestyle Software Arts Computergames
Sankt Wolfgang Straße 21
8859 Sinning
Bundesrepublik Deutschland

- Credits -






A B C D E F G H I J K
1 2 3 4 5